AGB-AXVD/AXPD-NNOE

Pokémon™

Trainer's Guide

Nintendo® The Pokémon Company

Art. Nr. 1521440 M/KUT (0605) [0803/NOE/AGB]

Dieses Qualitäts-Siegel ist die Garantie dafür, dass du Nintendo-Qualität gekauft hast. Achte deshalb immer auf dieses Siegel, wenn du Spiele oder Zubehör kaufst, damit du sicher bist, dass alles einwandfrei zu deinem Nintendo-System passt.



Wir freuen uns, dass du dich für das Nintendo® Game Boy Advance™ Spielmodul POKéMON™ entschieden hast.

WICHTIG: Bitte lies die beiliegenden Verbraucherinformationen und Warnhinweise sehr sorgfältig durch, bevor du deinen Game Boy Advance™, dein Spielmodul oder Zubehör in Betrieb nimmst. Dieses Heft enthält wichtige Informationen zur Garantieleistung und zur Nintendo Konsumentenberatung.

Wir schlagen vor, dass du dir diese Spielanleitung gründlich durchliest, damit du an deinem neuen Spiel viel Freude hast. Hebe dir dieses Heft für späteres Nachschlagen auf.

Inhalt

Es gibt zwei verschiedene Editionen von Pokémon. Die einzigen Unterschiede bestehen darin, welche Pokémon wie oft zu finden sind.

Mit diesem Spiel können via Game Boy Advance Game Link™-Kabel (separat erhältlich) ausschließlich Daten der **Rubin-** bzw. **Saphir-Edition** ausgetauscht werden. Es ist NICHT mit der **Roten**, **Blauen**, **Gelben**, **Goldenen**, **Silbernen** oder **Kristall-Edition** kompatibel. Dieses Spiel ist sowohl mit POKÉMON STADIUM™ als auch mit POKÉMON STADIUM 2™ für Nintendo®64 NICHT kompatibel.

DEIN ABENTEUER BEGINNT

In dieser Welt leben Wesen, die man Pokémon nennt. Seit Anbeginn der Zeit leben, arbeiten und spielen Menschen und Pokémon in Harmonie zusammen. Dennoch gibt es noch viele ungelöste Rätsel. Um die Rätsel zu lösen, die diese einzigartigen und bezaubernden Kreaturen noch umgeben, haben viele Forscher – wie Professor Birk aus Wurzelheim – ihr Leben den Pokémon gewidmet.





Du bist vor kurzem nach Wurzelheim gezogen, den Ort, in dem Professor Birk in seinem Labor seinen Forschungen nachgeht. Du begibst dich natürlich sofort in sein Labor, aber er ist nicht da. Kurz darauf findest du ihn... er wird von einem wilden Pokémon angegriffen.



Obwohl du nie zuvor dein eigenes Pokémon hattest, borgst du dir eines von Professor Birk aus und besiegst das wilde Pokémon mit Leichtigkeit. Professor Birk bedankt sich bei dir dafür und überlässt dir das zuvor ausgewählte Pokémon. Als stolzer Besitzer deines ersten Pokémon bist du nun bereit, dich deiner Bestimmung zu stellen!

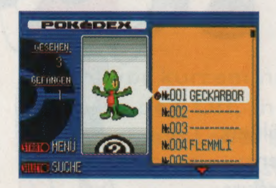
- Bei POKÉMON RUBIN (und SAPHIR) kannst du wählen, ob du das Abenteuer als Junge oder Mädchen erleben möchtest. Deine Wahl hat keinen Einfluss auf den Spielverlauf.

ZIEL DES SPIELS



Fange alle Pokémon!

Ziel des Spiels ist es, den POKéDEX zu vervollständigen, indem du alle Pokémon fängst. Hast du ein Pokémon gefangen, werden seine Daten automatisch auf den POKéDEX übertragen. Statte Professor Birk hin und wieder einen Besuch ab, um deinen POKéDEX bewerten zu lassen.



- Um alle Pokémon zu fangen und so deinen POKéDEX zu komplettieren, musst du zusätzlich mit Freunden via Game Boy Advance Game Link-Kabel (separat erhältlich) tauschen, die entweder die **Rubin-** oder die **Saphir-Edition** besitzen. Versuche auf diese Weise möglichst viele Pokémon zu sammeln!

Versuche der beste Trainer aller Zeiten zu werden!

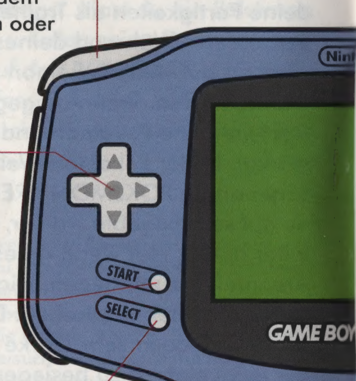
Ein weiteres Ziel des Spiels besteht darin, deine Fertigkeiten als Trainer stetig zu verbessern. Während deines Abenteuers wirst du auf wilde Pokémon und andere Trainer treffen. Wenn du gegen sie kämpfst, werden deine Pokémon und du dadurch stärker. In der Pokémon-Welt gibt es auch sogenannte POKéMON ARENEN. Hier triffst du auf sehr begabte Trainer, die man Arena-leiter nennt. Nur wenn du es schaffst alle Arenaleiter zu besiegen, wirst du als ein wahrer Trainer angesehen. Die Arenaleiter besitzen jedoch sehr starke Pokémon, die nicht einfach zu besiegen sind. Harte Auseinandersetzungen warten auf dich und du musst all deine Kühnheit und deinen Wagemut beweisen, um gegen sie zu bestehen!



STEUERUNG

L-Taste

In der Werkseinstellung nicht belegt. Falls die KNOPFBELEGUNG geändert wird, entspricht die L-Taste dem Drücken nach links auf dem Steuerkreuz, um Menüs durchzuschalten oder einen Befehl anzuwählen.



Steuerkreuz

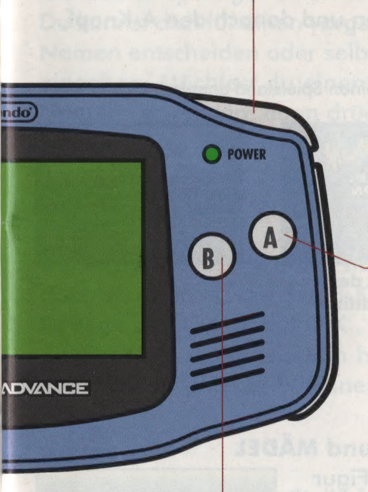
Bewege deinen Hauptcharakter durch Drücken auf dem Steuerkreuz in die gewünschte Richtung.

START

Durch Drücken von START rufst du das Menü auf, wenn du dich außerhalb von Gebäuden befindest.

SELECT

Items anordnen. Verändere die Reihenfolge der Attacken eines Pokémon im Kampf oder setzte Items ein, die vorher SELECT zugewiesen wurden (siehe Seite 41).



R-Taste

In der Werkseinstellung nicht belegt. Falls die KNOPFBELEGUNG geändert wird, entspricht die R-Taste dem Drücken nach rechts auf dem Steuerkreuz, um Menüs durchzuschalten.

A-Knopf

Wähle einen Befehl aus, sprich mit einer Person, die vor dir steht, prüfe ein Item, das vor dir liegt, scrolle den Text nach oben, wenn ▼ erscheint.

B-Knopf

Widerrufe einen Befehl. Besitzt du die TURBOTRETER, kannst du rennen, indem du den B-Knopf gedrückt hältst.

DAS SPIEL BEGINNT

Rufe die folgenden drei Optionen auf, indem du den A-Knopf oder START im **Titelbildschirm** drückst. Drücke das Steuerkreuz, um eine Option anzuwählen und danach den A-Knopf, um deine Wahl zu bestätigen.

- WEITER ist nur möglich, wenn du bereits einen Spielstand angelegt hast.

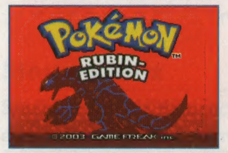


Bild aus der Rubin-Edition

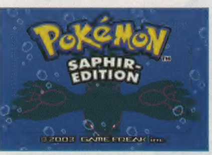
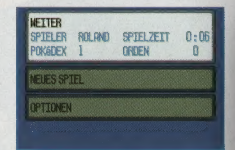


Bild aus der Saphir-Edition



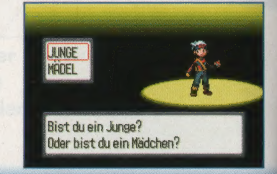
NEUES SPIEL

Beginne ein neues Spiel!

• Entscheide zwischen JUNGE und MÄDEL

Drücke das Steuerkreuz, um eine Figur anzuwählen und danach den A-Knopf, um deine Wahl zu bestätigen.

- Hinweis: Dein Name und das Geschlecht können später nicht mehr geändert werden.



- **Namenswahl**

Gib deiner Spielfigur einen Namen. Du kannst dich für einen vorgegebenen Namen entscheiden oder selbst einen eingeben. Möchtest du einen eigenen Namen verwenden, dann drücke den A-Knopf, wenn der Cursor NEUER NAME umschließt. Drücke das Steuerkreuz, um einen Buchstaben anzuwählen und dann den A-Knopf, um ihn auszuwählen. Möchtest du einen Buchstaben löschen, dann drücke den B-Knopf. Bewege den Cursor auf O.K., wenn du deinen Namen eingegeben hast, damit das Abenteuer beginnen kann.

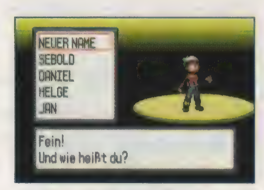


Bild aus der Rubin-Edition

WEITER

Setze das Spiel an der Stelle fort, an der du es das letzte Mal gespeichert hast.

- Siehe Seite 21, um Näheres darüber zu erfahren.

OPTIONEN

Verändere Spieleinstellungen, wie das TEXT-TEMPO oder den KAMPFSTIL. Drücke ↑ oder ↓ auf dem Steuerkreuz, um die Optionen anzuwählen und ← oder → um sie abzuändern.

- **TEXT-TEMPO**

Hier kannst du die Scroll-Geschwindigkeit des Bildschirmtextes in drei verschiedenen Stufen einstellen.

- **ANIMATION**

Schalte die Kampfanimation EIN oder AUS.

- **KAMPFSTIL**

Hier kannst du den Ablauf der Kämpfe gegen Pokémon-Trainer ändern.

WECHSEL: Nachdem du ein gegnerisches Pokémon besiegt hast, kannst du das im Augenblick kämpfende Pokémon gegen ein anderes in deinem Team austauschen.

FOLGE: Nachdem du ein gegnerisches Pokémon besiegt hast, musst du mit demselben Pokémon weiterkämpfen. Erst wenn es besiegt ist, kannst du ein neues einsetzen.

- **SOUND**

Wähle zwischen MONO oder STEREO.

- **KNOPFBELEGUNG**

Hier kannst du die Knopfbelegung deines Game Boy Advance verändern.

NORMAL.	Werkseinstellung (siehe Seite 08).
L/R	Durch Drücken der L- bzw. R-Taste kannst du in den Menübildschirmen umblättern, usw.
L=A	Die Funktion der L-Taste entspricht der des A-Knopfs.



- **RAHMEN**

Suche dir ein Design aus, das bei verschiedenen Bildschirmen als Rahmen verwendet wird.

DAS MENÜ

Drücke START, um das Menü aufzurufen. Unter Verwendung des Steuerkreuzes kannst du eine Option anwählen. Drücke den A-Knopf, um deine Wahl zu bestätigen.



POKéDEX

Hier findest du Daten zu jedem Pokémon, das du gesehen oder gefangen hast. Darüber hinaus kannst du dir ihren Ruf anhören, dir den Fundort und ihre Größe anzeigen lassen. Das Pokémon, dessen Daten du als Letztes abgerufen hast, wird dir als Erstes angezeigt, wenn du den POKéDEX das nächste Mal aktivierst.

• MENÜ

Drücke START, um das Menü im POKéDEX aufzurufen. Du kannst zum Anfang oder zum Ende der Liste springen.

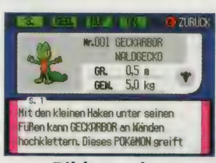
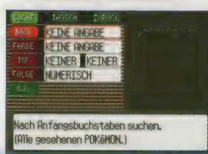


Bild aus der Rubin-Edition

• SUCHE

Drücke SELECT, um in den **Suchmodus** zu schalten. Dort kannst du dir die Pokémon nach NAMEN, FARBE, TYP etc. anzeigen lassen.



POKéMON

Sieh dir die BERICHTE deiner Pokémon an und ändere ihre Reihenfolge in deinem Team.



• BERICHT

Zeigt dir zusätzliche Informationen zu deinen Pokémon an. Zum Beispiel: momentaner Level, Erfahrungspunkte und vieles mehr auf insgesamt vier Seiten. Drücke das Steuerkreuz nach links bzw. rechts, um die Seiten umzublättern und nach oben oder unten, um die Pokémon durchzuschalten.

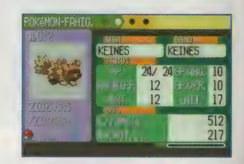
• POKéMON-INFO

PROFIL	Zeigt den Namen des Trainers an, der das Pokémon gefangen hat (blau bei einem Jungen und rot bei einem Mädchen), die ID-Nummer (IDN) und den Pokémon-TYP.
FÄHIGKEIT	Zeigt die FÄHIGKEIT dieses Pokémon an.
TRAINER-MEMO	Zeigt das Wesen des Pokémon, den Level beim Fang und das Fanggebiet.



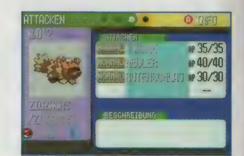
• Pokémon-Fähigkeiten (POKéMON-FÄHIG.)

ITEM	Zeigt das ITEM an, das gerade vom Pokémon getragen wird.
BAND	Zeigt die Anzahl der BÄNDER für dieses Pokémon an.
STATUS	Zeigt die STATUS-Werte des Pokémon an.
ERFAHRUNG (ERF.)	Zeigt die momentanen Erfahrungspunkte (E.-Punkte) des Pokémon an. Erhält dein Pokémon weitere Erfahrungspunkte, steigt sein Level.

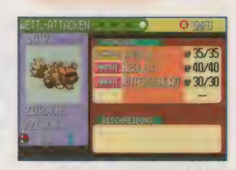


• ATTACKEN

Sieh dir die ATTACKEN, WIRKUNG, STÄRKE und Genauigkeit (GENAU.) der Angriffe deines Pokémon an, indem du den A-Knopf drückst. Durch erneutes Drücken des A-Knopfs kannst du die Reihenfolge der Attacken verändern. Bewege das Steuerkreuz nach oben bzw. unten, um deine Pokémon durchzuschalten.



• **Wettbewerbs-Attacken (WETT.-ATTACKEN)**



Sieh dir die Attribute, WIRKUNG und BESCHREIBUNG der Attacken an, wenn ein Pokémon sie in einem Wettbewerb einsetzt (siehe Seite 37). Bewege das Steuerkreuz nach oben bzw. unten, um deine Pokémon durchzuschalten.

• **TAUSCH**



Du kannst die Reihenfolge der Pokémon in deinem Team verändern.



• **ITEM**

Gib einem Pokémon ein ITEM oder entferne eines.



BEUTEL

Sieh dir die Items an, die du besitzt. Die Items werden automatisch nach Kategorien geordnet und in die dafür vorgesehene Tasche gesteckt. Es gibt auch Items, die du den Pokémon geben kannst, damit sie diese tragen.

- **ITEMS**

In dieser Tasche werden gewöhnliche ITEMS, wie TRANK, GEGENGIFT oder SCHUTZ aufbewahrt.

- **POKéBÄLLE**

In dieser Tasche findest du alle Arten von POKéBÄLLEN, mit denen du Pokémon fangen kannst.

- **TM & VM**

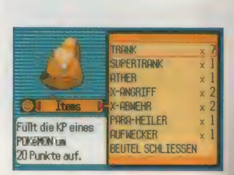
In dieser Tasche werden die Technischen und Versteckten Maschinen aufbewahrt.

- **BEEREN**

In dieser Tasche werden BEEREN aufbewahrt.

- **BASIS-ITEM**

Wichtige Items, die du nicht verlieren darfst, findest du in dieser Tasche.



So organisierst du die ITEMS in deinem BEUTEL: Wähle BEUTEL im **Menübildschirm** aus. Bewege das Steuerkreuz auf das Item, das du verschieben möchtest und drücke anschließend SELECT. Bewege den Cursor nun an die Stelle, an die du das Item setzen möchtest und drücke SELECT oder den A-Knopf.

- Du kannst die Items nicht in eine andere Tasche deines Beutels stecken!

POKéMON NAVIGATOR (POKéNAV)

Der POKéNAV verfügt über viele nützliche Funktionen.

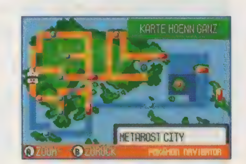
- Du erhältst ihn während des Abenteuers.





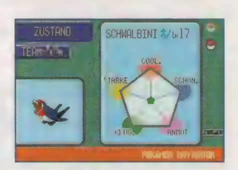
• KARTE HOENN

Du kannst dir die Übersichtskarte der kompletten HOENN-Region hier anzeigen lassen. Durch Drücken des A-Knopfes kannst du näher heranzoomen.



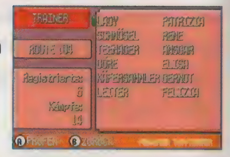
• ZUSTAND

Sieh dir den ZUSTAND der Pokémon in deinem Team oder den der Pokémon, die auf JEMANDES PC gelagert sind, an. Es gibt fünf verschiedene ZUSTÄNDE: COOL., SCHÖN., ANMUT, KLUG., STÄRKE.



• TRAINER

Hier werden einige Trainer angezeigt gegen die du bereits angetreten bist. Ein Symbol rechts vom Trainernamen zeigt an, dass sie erneut gegen dich kämpfen möchten.



• BÄNDER

Sieh dir die Bänder an, die deine Pokémon verliehen bekommen haben. Ein Pokémon erhält ein Band, wenn es in einem Wettbewerb den ersten Platz belegt. Du kannst dir die BÄNDER erst ansehen, wenn du mindestens eines gewonnen hast.

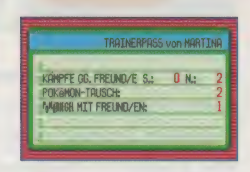


Dein Name

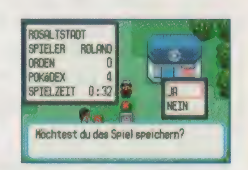
Begutachte deinen eigenen TRAINERPASS. Auf der Vorderseite werden dir folgende Informationen angezeigt: Deine ID-Nummer, wie viel Geld du momentan besitzt, die Anzahl der gefangenen Pokémon, die Spielzeit und welche Orden du bereits errungen hast. Durch Drücken des A-Knopfs, kannst du den TRAINERPASS auch wenden.



Nachdem du Daten ausgetauscht bzw. Kämpfe via Game Boy Advance Game Link-Kabel bestritten hast, wird dir angezeigt, wie oft du Pokémon getauscht hast und wie oft du gegen Freunde angetreten bist.



SICHERN

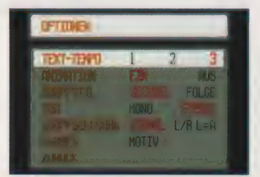


Hier kannst du das Spiel jederzeit, außer während eines Kampfes oder eines Wettbewerbs, abspeichern. Um ein gesichertes Spiel fortzuführen, musst du im **Hauptmenü** WEITER auswählen. Du kannst das Spiel an der Stelle fortsetzen, an der du es das letzte Mal gespeichert hast.

- Du darfst deinen Game Boy Advance erst dann ausschalten, wenn der Speichervorgang beendet ist. Möchtest du den Spielstand löschen, dann drücke gleichzeitig im **Titelbildschirm** ↑ auf dem Steuerkreuz, SELECT und den B-Knopf.

OPTION

Hier kannst du einige Spieleinstellungen verändern. (Dieses Menü ist identisch mit den OPTIONEN auf Seite 12.)

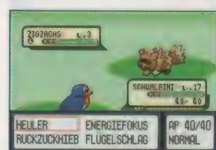


KAMPFMODUS

Es gibt zwei verschiedene Kampfmodi. Einen, wenn du gegen wilde Pokémon kämpfst und einen, wenn du gegen einen anderen Trainer antrittst. Zu Beginn eines Kampfes wird stets das Pokémon ausgewählt, das an erster Stelle in deinem Team steht. Gewinnst du den Kampf, erhalten alle Pokémon, die an diesem Kampf teilgenommen haben, wertvolle E.-Punkte. Werden jedoch all deine Pokémon besiegt, fällst du in Ohnmacht und wachst in dem POKéMON CENTER auf, das du zuletzt besucht hast. Zusätzlich verlierst du die Hälfte deines Geldes.

So kämpfst du gegen wilde Pokémon

Die Habitate der Pokémon sind höchst unterschiedlich. Einige leben in Höhlen und andere wiederum im hohen Gras. Wenn du dich in solche Gebiete begibst, dann kann es jederzeit passieren, dass du auf ein wildes Pokémon triffst. Möchtest du das Pokémon fangen, kannst du jederzeit einen POKéBALL oder einen anderen Ball einsetzen.



So kämpfst du gegen andere Trainer

Siehst du einem anderen Trainer genau in die Augen oder kreuzt seine Blickrichtung, wirst du sofort zu einem Duell herausgefordert. Du kannst aus Trainerkämpfen nicht fliehen! Der Kampf dauert so lange an, bis ein Gewinner feststeht. Gehst du siegreich aus einem Kampf hervor, erhältst du Geld und deine Pokémon erhalten E.-Punkte.

- Du kannst das Pokémon eines anderen Trainers nicht fangen!

Während des Kampfes wird dir durch ◓ angezeigt, wie viele Pokémon jeder Trainer hat.

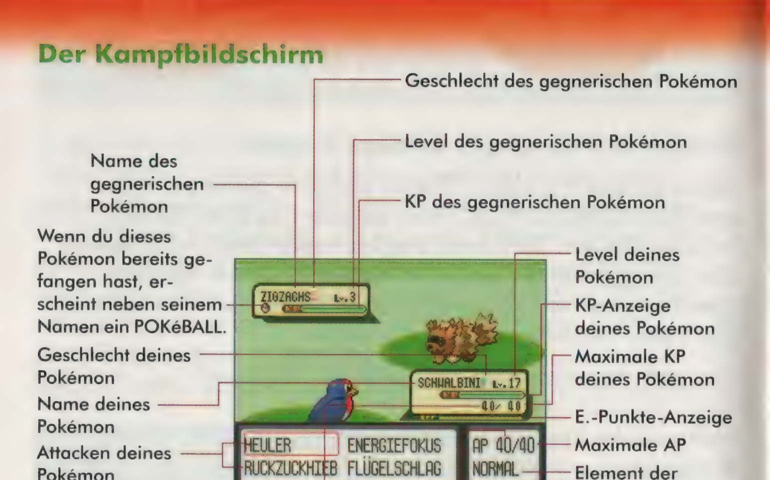


- **2-gegen-2 Kampf**

Einige Trainer fordern dich zu einem 2-gegen-2 Kampf heraus. Bei einem 2-gegen-2 Kampf werden das erste und das zweite Pokémon aus deinem Team eingesetzt.



Der Kampfbildschirm



KP

Dieser Wert zeigt dir die Gesundheit deines Pokémon an. Sinkt dieser Wert auf 0*, ist dein Pokémon besiegt und kann nicht mehr kämpfen.

AP

Dieser Wert zeigt dir an, wie oft eine Attacke eingesetzt werden kann. Sinkt dieser Wert auf 0*, kann das Pokémon diese Attacke nicht mehr einsetzen.

E.-Punkte-Anzeige

Hier wird dir angezeigt, wie lange es noch dauert, bis dein Pokémon den nächsten Level erreicht.

Geschlecht des Pokémon

♂ bedeutet männlich und ♀ bedeutet weiblich. (Manche Pokémon sind geschlechtslos.)

* Du kannst KP und AP mittels Items auffüllen. In einem POKéMON CENTER werden deine Pokémon kostenlos geheilt.

Der Kampfbildschirm in 2-gegen-2 Kämpfen

Name des linken gegnerischen Pokémon

Name des rechten gegnerischen Pokémon

Name deines linken Pokémon

Name deines rechten Pokémon

Attacken des ausgewählten Pokémon (Das Pokémon an erster Stelle in deinem Team, wählt zuerst die Attacke aus.)



Befehle im Kampf



• KAMPF

Mit dieser Option werden die Attacken deines Pokémon angezeigt. Wähle die gewünschte Attacke aus, um anzugreifen.

• POKéMON

Mit dieser Option kannst du ein Pokémon auswechseln und den BERICHT deiner Pokémon überprüfen.

• BEUTEL

Mit dieser Option hast du Zugriff auf deine mitgeführten Gegenstände. Heile dein Pokémon oder setze einen Ball ein, um ein wildes Pokémon zu fangen.

• FLUCHT

Mit dieser Option kannst du aus einem Kampf fliehen. Aus Trainerkämpfen kannst du nicht fliehen!

Statusveränderungen

Wird dein Pokémon von einer gegnerischen Attacke getroffen, können Statusveränderungen eintreten. Du kannst jedoch Items einsetzen, um sie rückgängig zu machen. Außerdem kannst du in ein POKéMON CENTER gehen und deine Pokémon dort kostenlos heilen lassen.

GIFT	Zieht im Kampf kontinuierlich KP ab. Wird das vergiftete Pokémon nicht geheilt, werden auch nach dem Kampf KP abgezogen. Wurde eines oder mehrere Pokémon im Kampf vergiftet, flackert der Bildschirm, nachdem der Kampf vorüber ist.
PARALYSE	Betäubt das Pokémon und erschwert den Einsatz von Attacken. Der Initiative-Wert wird auch negativ beeinträchtigt.
SCHLAF	Versetzt Pokémon in den Schlaf und macht es somit kampfunfähig. Das Pokémon wacht nach einiger Zeit wieder auf.
EIS	Friert Pokémon ein und macht es somit kampfunfähig. Ein vereistes Pokémon kann auch wieder auftauen.
VERBRENNUNG	Zieht im Kampf kontinuierlich KP ab. Der Angriffs-Wert wird auch negativ beeinträchtigt.
VERWIRRUNG	Setzt ein verwirrtes Pokémon eine Attacke ein, kann es sich dabei selbst angreifen. (Verwirrung kann durch Tausch behoben werden.)
BESIEGT	Sinkt der KP-Wert auf 0, kann ein Pokémon nicht mehr kämpfen.

Tipps für den Kampf

- **Nutze die Elementklasse zu deinem Vorteil**

Die unterschiedlichen Elementklassen der Pokémon – wie Elektro, Pflanze usw. – der Pokémon haben Vor- und Nachteile gegenüber anderen Elementen. Wasser-Attacken z. B. sind stark gegenüber Feuer-Pokémon und Boden-Attacken haben keine Auswirkung auf Flug-Pokémon. Richte deine erfolgreiche Kampfstrategie nach den Vor- und Nachteilen der Elemente aus.



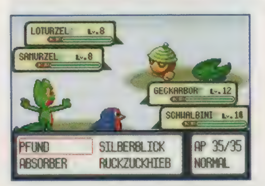
- **Gib deinen Pokémon eine Beere!**

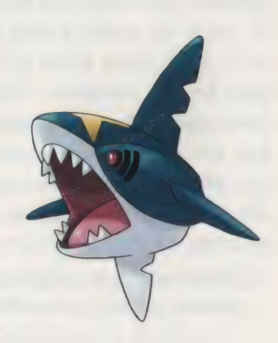
Bäume, die Beeren tragen, wachsen an vielen Orten. Die Beeren, die an ihnen wachsen, haben unterschiedliche Auswirkungen, z. B. heilen sie Vergiftungen oder PARALYSE. Trägt ein Pokémon eine dieser Beeren, ist es in der Lage sich selbstständig im Kampf zu heilen. Neben Beeren können Pokémon auch andere Items tragen (siehe Seite 39).



• Tipps für 2-gegen-2 Kämpfe

Bei einem 2-gegen-2 Kampf werden die ersten beiden Pokémon aus deinem Team eingesetzt. Zusätzlich zu Attacken, die ein Ziel angreifen, gibt es auch Attacken, die zwei Pokémon gleichzeitig angreifen. Lege dir etliche Strategien für den Kampf bereit. Probiere einmal, zwei Pokémon unterschiedlicher Elementklassen einzusetzen, um zu vermeiden, dass die Pokémon an ihrer Schwachstelle getroffen werden. Besiege die Pokémon deines Gegenübers, indem du sich ergänzende Attacken einsetzt.





DAS FANGEN UND TRAINIEREN VON POKéMON

Du kannst ein wildes Pokémon mit einem POKéBALL fangen. Befindest du dich im Kampfmodus, dann wähle BEUTEL an und suche dir den POKéBALL aus, den du einsetzen möchtest. Hast du das Pokémon gefangen, kannst du ihm noch einen Spitznamen geben.

- **Das Geheimnis beim Pokémon-Fangen**

Setzt du einen POKéBALL ein, wenn das gegnerische Pokémon kaum geschwächt ist, wirst du selten Erfolg haben, da es noch genügend Kraft hat, um sich aus dem Ball zu befreien. Schwäche das Pokémon erst und setze danach den Ball ein, wenn es nur noch wenige KP hat. Hast du das Pokémon in Schlaf versetzt oder es vergiftet, wird es noch leichter, dieses Pokémon zu fangen.





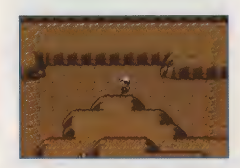
- Auf Seite 39 findest du Näheres zu den verschiedenen Arten von POKéBÄLLEN.

Wo leben Pokémon?



Du triffst auf wilde Pokémon, wenn du abseits der Straße durch hohes Gras läufst.

- Wenn dein Pokémon nur noch wenig KP besitzt oder du nicht kämpfen möchtest, solltest du das hohe Gras meiden.



Du triffst in Höhlen auf wilde Pokémon.



Pokémon der Elementklasse WASSER tauchen häufig auf, wenn du dich im Wasser befindest, indem du die VM SURFER einsetzt. Es gibt auch ANGELN, die du zum Fischen an Gewässern einsetzen oder während du die VM SURFER benutzt, verwenden kannst. Drücke den A-Knopf, wenn: OH! DA HAT ETWAS ANGEBISSEN! erscheint.

Wie du Pokémon trainierst...

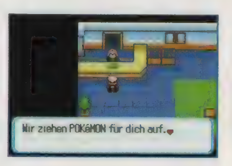
Platztiere das Pokémon, das du trainieren möchtest an erster Stelle in deinem Team. Befindest du dich im Kampfmodus, dann wechsle das Pokémon sofort aus. Wenn du den Kampf gewinnst, erhält auch dieses Pokémon E.-Punkte, ohne dass es wirklich gekämpft hat. Diese Methode ist zwar zeitaufwendig, aber dadurch kannst du das Level des Pokémon kontinuierlich steigern ohne es in den Kampf zu schicken.

- **Getauschte Pokémon erhalten mehr Erfahrungspunkte**



Pokémon, die du getauscht hast, erhalten spezielle E.-Punkte, deren Anzahl höher ist als bei einem nicht getauschten Pokémon, wenn du den Kampf gewinnst. Tausche möglichst viele Pokémon mit deinen Freunden (siehe Seite 54).

- **Gib dein Pokémon in der PENSION ab**



Während deines Abenteuers findest du ein Haus mit einem Pärchen, das Pokémon großzieht. Du kannst ihnen bis zu zwei Pokémon gleichzeitig überlassen. Es dauert eine Weile, bis sie größer werden, warte also, bis du wieder dort vorbeischaust. Du musst dem Pärchen auch eine geringe Aufwandsentschädigung geben, wenn du dein Pokémon wieder abholst.

Die Entwicklung der Pokémon

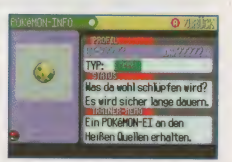
Einige Pokémon entwickeln sich und ändern ihr Äußeres, wenn sie wachsen. Ein Pokémon entwickelt sich entweder durch Levelanstieg, durch den Einsatz eines Entwicklungssteins oder wenn es getauscht wird. Es gibt Gerüchte, dass es noch andere Möglichkeiten gibt, die Entwicklung von Pokémon herbeizuführen.





Ein Pokémon-Ei

Es gibt viele ungelöste Rätsel um Pokémon, und das POKéMON-EI ist nur eines davon. Gibst du dein Pokémon in die Pension, könnte es sein, dass bei deiner Rückkehr ein Ei auf dich wartet...



GEBÄUDE IN DEN STÄDTEN

In jeder Stadt gibt es sehr viele unterschiedliche Gebäude. Bist du in einer Stadt, dann erforsche alles ganz genau und rede mit jeder Person, die dir begegnet. Oft erhältst du nützliche Informationen.

POKéMON CENTER

Hier kannst du deine Pokémon kostenlos heilen lassen. Außerdem kannst du den PC benutzen. Ein POKéMON CENTER ist wohl der nützlichste Ort für einen Trainer.

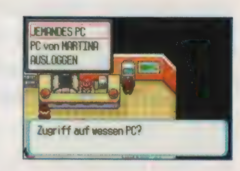
- Besuche den KABEL-CLUB (siehe Seite 49), um Pokémon zu tauschen oder gegen einen Freund anzutreten. In jedem Pokémon Center gibt es einen Kabel-Club im Obergeschoss.

• Das Heilen der Pokémon

Gib deine Pokémon hier ab, um ihre KP (Kraftpunkte) und AP (Angriffspunkte) wieder ganz aufzufüllen. Leidet dein Pokémon unter Statusveränderungen wie Schlaf oder Gift, werden diese hier auch beseitigt.



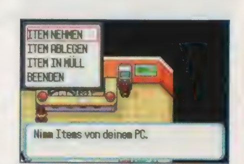
• **Der PC**
Hier kannst du Pokémon und Items ablegen oder mitnehmen. Es gibt auch in anderen Gebäuden PCs.



• **JEMANDES PC**
Hier kannst du deine Pokémon ablegen oder mitnehmen. Du kannst bis zu 30 Pokémon in jeder der 14 Boxen ablegen. Dein Team kann bis zu 6 Pokémon enthalten. Trägst du bereits 6 Pokémon, wird jedes weitere Pokémon, das du fängst, direkt auf JEMANDES PC übertragen. Falls in der gewählten Box nicht ausreichend Platz vorhanden ist, wird das gefangene Pokémon automatisch auf die nächste Box übertragen.



• **DEIN PC**
Hier kannst du Items ablegen und mitnehmen. Auch BRIEFE können hier abgelegt werden.



PKMN-SUPERMARKT



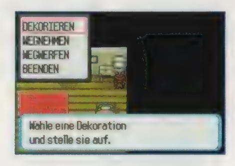
Hier kannst du Items kaufen, die dir bei deinem Abenteuer sehr nützlich sein werden. Die PKMN-SUPERMÄRKTE in unterschiedlichen Städten verkaufen manchmal auch andere Items.

NAMENBEWERTER

Statte dem NAMENBEWERTER einen Besuch ab, um den Spitznamen eines Pokémon zu ändern.

- Den Spitznamen eines getauschten Pokémon kannst du nicht ändern.

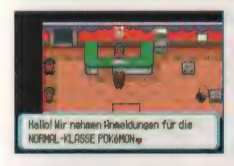
Dein Zimmer



Dekoriere dein Zimmer, indem du dich in deinen PC einloggst. Du kannst POKéPUPPEN und andere Dekorationsgegenstände benutzen.

POKéMON-WETTBEWERBE

In ganz HOENN finden Pokémon-Wettbewerbe statt. Es gibt fünf unterschiedliche Kategorien: COOLNESS, SCHÖNHEIT, ANMUT, KLUGHEIT und STÄRKE. Melde dein Pokémon in einer Kategorie an, die ihm liegt. Zu Beginn kannst du nur in der NORMAL-Klasse antreten. Verbessere die ZUSTÄNDE deiner Pokémon, indem du sie mit POKéRIEGEL (siehe Seite 44) fütterst. Belegt dein Pokémon im Wettbewerb den ersten Platz, erhält es ein BAND und qualifiziert sich dadurch für die nächsthöhere Klasse!





GEHEIMBASIS



Wenn du an einem bestimmten Ort, z. B. vor einem mit Efeu bedeckten Baum oder vor einem Loch in der Wand, eine bestimmte Attacke einsetzt, kannst du dir eine GEHEIMBASIS einrichten! Dekoriere deine GEHEIMBASIS mit verschiedenen Gegenständen wie Möbel oder Matten. Du kannst dir nur eine GEHEIMBASIS einrichten! Den Ort deiner GEHEIMBASIS kannst du aber jederzeit verlegen!

ITEMS

Du bewahrst Items in deinem BEUTEL auf. Dort findest du unter anderem GEGENGIFT, TRANK oder POKéBÄLLE, die sich im Laufe deines Abenteuers als sehr nützlich erweisen. Es gibt viele Arten, Items zu erhalten. Du kannst sie im Markt einkaufen, sie auf deinem Abenteuer finden oder du bekommst sie von anderen Personen. Die Items unterscheiden sich auch stark voneinander. Diese Liste ist nur ein kleiner Auszug:

• Items mit Heilwirkung

TRANK	Stellt 20 KP wieder her.
SUPERTRANK	Stellt 50 KP wieder her.
SPRUDEL	Stellt 60 KP wieder her.
GEGENGIFT	Heilt Vergiftung.
AUFWECKER	Weckt ein schlafendes Pokémon aus deinem Team.
PARA-HEILER	Heilt Paralyse.
ÄTHER	Stellt 10 AP wieder her.
BELEBER	Besiegte Pokémon sind wieder kampffähig und erhalten die Hälfte ihrer maximalen KP.

• Pokémon Power-Ups

SONDER-BONBON	Erhöht den Level eines Pokémon um eine Stufe.
KP-PLUS	Erhöht die KP eines Pokémon.
PROTEIN	Verstärkt den Angriff eines Pokémon.
ANGRIFF PLUS	Deine Angriffe werden im aktuellen Kampf effektiver.

- **Diese Items sind besonders nützlich:**

FLUCHT-SEIL	Dieses Seil hilft dir, Höhlen etc. schnell zu verlassen.
SCHUTZ	Sprühe dich damit ein, um schwache Pokémon fernzuhalten. Hält für 100 Schritte an.
TOP-SCHUTZ	Dieses Spray wirkt länger als der einfache SCHUTZ.

- **Gib deinen Pokémon diese Items und warte ab, was passiert…**

SEIDEN-SCHAL	Verstärkt die Attacken der Elementklasse NORMAL.
FLINK-KLAUE	Erhöht die Wahrscheinlichkeit auf einen Erstangriff deiner Pokémon.
KING-STEIN	Erhöht die Wahrscheinlichkeit, dass der Gegner im Kampf zurückschreckt.

Die vielfältigen Bälle

Du benötigst Bälle, um Pokémon zu fangen. Setze die unterschiedlichen POKéBÄLLE ein, um die verschiedenen Pokémon, auf die du triffst zu fangen.

POKéBALL	Mit diesem Ball kannst du wilde Pokémon fangen.
SUPERBALL	Dieser Ball ist effektiver als ein POKéBALL.
HYPERBALL	Dieser Ball ist effektiver als ein SUPERBALL.
MEISTERBALL	Mit diesem Ball fängst du jedes Pokémon.
NETZBALL	Mit diesem Ball fängst du leichter Pokémon der Elementklassen WASSER bzw. KÄFER.
WIEDERBALL	Mit diesem Ball fängst du leichter Pokémon, die du bereits gefangen hast.

TECHNISCHE und VERSTECKTE MASCHINEN

Mit TMs und VMs können deine Pokémon neue Attacken erlernen. TMs können nur einmal eingesetzt werden, VMs hingegen kannst du so oft einsetzen, wie du möchtest. Unterschiedliche Pokémon können verschiedene Attacken erlernen.

- **Hier sind einige Attacken, die du auch außerhalb eines Kampfes einsetzten kannst**

VM-Attacken

ZERSCHNEIDER	Entfernt Sträucher, die im Weg stehen.
FLIEGEN	Fliege zu einer Stadt, die du schon besucht hast.
SURFER	Überquere sicher alle ruhigen Gewässer.
STÄRKE	Damit kannst du schwere Felsen wegschieben.
BLITZ	Damit erleuchtest du selbst die finstersten Höhlen.
ZERTRÜMMERER	Damit zertrümmerst du Felsen, die im Weg liegen.
KASKADE	Damit kannst du jeden Wasserfall hinaufklettern.
TAUCHER	Damit kannst du ab- und auftauchen und dich Unterwasser bewegen. Drücke den A-Knopf, wenn du dich an einer Stelle befindest, an der das Wasser dunkler erscheint und du kannst TAUCHER einsetzen. Drückst du Unterwasser den B-Knopf, an einer Stelle, an der von oben Licht hereinschimmert, kannst du wieder auftauchen.

TM-Attacken

SCHAUFLER	Damit kannst du aus Höhlen oder anderen Orten entkommen.
GEHEIMPOWER	Damit kannst du auf einen Baum klettern, wenn Äste herunterhängen oder du vergrößerst ein kleines Loch in einer Wand.

- Es gibt noch weitere Attacken, die sowohl in als auch außerhalb von Kämpfen eingesetzt werden können.

BASIS-ITEM

Weitere wichtige ITEMS, die dir beim Training deiner Pokémon und während deines Abenteuers nützlich sind.

FAHRRAD	Damit bist du schneller unterwegs. Es gibt zwei verschiedene Arten von Rädern. Das EILRAD und das KUNSTRAD. Sie unterscheiden sich in ihrer Funktion.
ANGEL	Setze sie ein, um Wasser-Pokémon zu fangen.
PROFIANGEL	Mit dieser Angel fängst du Wasser-Pokémon, die bei der einfachen Angel entwischen.
MÜNZKORB	Darin kannst du Münzen für die Spielhalle aufbewahren.
POKéRIEGEL-BOX	Darin kannst du POKéRIEGEL für deine Pokémon aufbewahren.

SELECT

Du kannst SELECT verschiedene Basis-Item zuweisen. Hast du ein Item SELECT zugeordnet, reicht ein Druck auf SELECT aus und du kannst das Item einsetzen. Wenn du zum Beispiel das Fahrrad auf SELECT legst, kannst du einfach aufsteigen, ohne das Menü öffnen zu müssen. Ist das nicht praktisch? Um ein Item SELECT zuzuweisen, musst du im **BASIS-ITEM-Menü** ein ITEM auswählen, den Cursor auf WÄHLEN setzen und durch Drücken des A-Knopfs bestätigen.

Beeren sammeln!

In der HOENN-Region gibt es viele unterschiedliche BEEREN. Trägt ein Pokémon eine BEERE, kann es diese selbständig zur Heilung verschiedener Statusveränderungen fressen. Die BEEREN werden auch als Zutat bei der Herstellung von POKéRIEGEL benötigt.



SINELBEERE	Trägt ein Pokémon diese Beere, kann es im Kampf selbständig einige KP wieder herstellen.
FRAGIABEERE	Trägt ein Pokémon diese Beere, kann es im Kampf selbständig Verbrennungen heilen.
WILBIRBEERE	Trägt ein Pokémon diese Beere, kann es sich im Kampf selbständig von Eis befreien.
HIMMIHBEERE	POKéRIEGEL-Zutat. Du kannst damit POKéRIEGEL herstellen, wenn du sie mit anderen BEEREN mischst.

Das Pflanzen von Beerenbäumen!



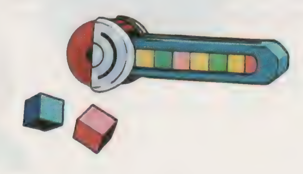
Auf deinem Abenteuer entdeckst du bestimmt Bäume, an denen Beeren wachsen. Der Baum verschwindet, sobald du die Beere pflückst. Du kannst jedoch einen neuen Baum pflanzen, indem du eine Beere an derselben Stelle in den Boden steckst. Außer als Zutat für POKéRIEGEL haben Beeren noch weitere Funktionen z. B. heilen sie Statusveränderungen bei Pokémon. Pflege die Bäume während ihres Wachstums gut, indem du sie regelmäßig wässerst.



Was sind POKéRIEGEL?

Pokériegel sind eine Art Süßigkeit, die zur Steigerung der Zustände deiner Pokémon eingesetzt werden können. Je höher der Level des Pokériegels, desto mehr wird ein Zustand verbessert. Hat das Pokémon einen hohen Zustand, schneidet es in Pokémon-Wettbewerben besser ab (siehe Seite 37). Pokériegel werden hergestellt, indem man mehrere Beeren mischt. Dazu wird ein BEERENMIXER benötigt. Um einem Pokémon einen Pokériegel zu geben, benötigst du eine POKéRIEGELBOX. Diese Box wirst du im Laufe deines Abenteuers erhalten.

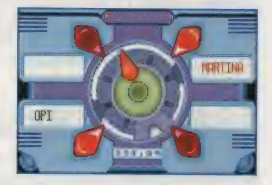




Wie stellst du einen POKéRIEGEL her?

Du kannst Pokériegel herstellen, indem du einen Beerenmixer verwendest. Diese findest du in jedem Gebäude, in dem Pokémon-Wettbewerbe stattfinden. Wähle eine Beere als Zutat aus und gib sie in den Beerenmixer. Beginnt sich der Beerenmixer zu drehen, musst du den A-Knopf drücken, kurz bevor der Zeiger auf dem Deckel deinen Namen passiert, um den Mixer zu beschleunigen. Je schneller sich der Mixer dreht, desto besser wird der Pokériegel. Die Zutaten entscheiden, welche Farbe der Pokériegel hat. Da jedes Pokémon seine Vorliebe bei Pokériegeln hat, solltest du versuchen herauszufinden, welche Farbe von welchem Pokémon bevorzugt wird.







ARENALEITER UND ORDEN

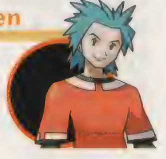
In jeder POKéMON ARENA gibt es einen Leiter. Jeder einzelne Leiter ist ein starker, spezialisierter Trainer. Einer der Trainer z. B. ist ein Experte bei Gestein-Pokémon, während ein anderer sich wiederum auf Elektro-Pokémon spezialisiert hat. Bist du in der Lage, einen von ihnen zu schlagen, erhältst du als Beweis für deinen ruhmreichen Sieg einen offiziellen Orden der Pokémon-Liga. Die Orden haben aber auch noch andere Vorteile...



Arenaleiter von Metarost City: Felizia Steinorden

Verstärkt die Attacken deiner Pokémon. Du kannst ZERSCHNEIDER auch außerhalb des Kampfes einsetzen.

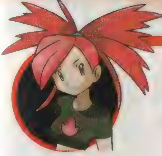
Arenaleiter von Faustauhaven: Kamillo Knöchelorden



Alle Pokémon bis Level 30 gehorchen dir, auch wenn du sie durch Tausch erhalten hast. Außerdem kannst du BLITZ auch außerhalb des Kampfes einsetzen.

Arenaleiter von Malvenfroh City: Walter Dynamo-Orden

Erhöht den Initiative-Wert deiner Pokémon. Du kannst ZERTÜMMERER auch außerhalb des Kampfes einsetzen.



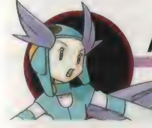
Arenaleiter von Bad Lavastadt: Flavia Hitzeorden

Alle Pokémon bis Level 50 gehorchen dir, auch wenn du sie im Tausch erhalten hast. Du kannst STÄRKE auch außerhalb des Kampfes einsetzen.

Arenaleiter von Blütenburg City: Norman Balanceorden



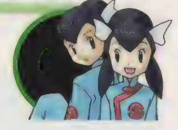
Verstärkt den Verteidigungs-Wert deiner Pokémon.
Du kannst SURFER auch außerhalb des Kampfes einsetzen.



Arenaleiter von Baumhausen City: Wibke Federorden

Alle Pokémon bis Level 70 gehorchen dir, auch wenn du sie im Tausch erhalten hast. Du kannst FLIEGEN auch außerhalb des Kampfes einsetzen.

Arenaleiter von Moosbach City: Ben & Svenja Mentalorden



Verstärkt die Spezial-Verteidigung und den Spezial-Angriff deiner Pokémon. Du kannst TAUCHER auch außerhalb des Kampfes einsetzen.



Arenaleiter von Xeneroville: Wassili Schauerorden

Alle Pokémon gehorchen dir. Du kannst KASKADE auch außerhalb des Kampfes einsetzen.

TAUSCH UND KAMPF VIA LINK-KABEL

Mit dem Game Boy Advance Game Link-Kabel (separat erhältlich) kannst du **Pokémon** der **Rubin-** und **Saphir-Edition** mit einem Freund tauschen.



- Du kannst NICHT mit der **Roten**, **Blauen**, **Gelben**, **Goldenen**, **Silbernen** oder **Kristall-Editon** von **Pokémon** tauschen.
- Nur das Game Boy Advance Game Link-Kabel ist mit diesem Spiel kompatibel.



So bereitest du einen Tausch vor

Verbinde die nötige Anzahl von Game Boy Advance-Systemen mit dem Game Boy Advance Game Link-Kabel. Schalte die Game Boy Advance ein und wähle WEITER an. Gehe nun mit der Spielfigur in das Obergeschoss in einem POKéMON CENTER. Trittst du gegen einen Freund an, gehe ins KOLOSSEUM. Möchtest du Pokémon mit einem Freund tauschen, gehe zum HANDELSCENTER. Möchtest du die Statistiken tauschen, sprich mit der Rezeptionistin am Eingang des Pokémon Kabel-Club-Statistiktausch.

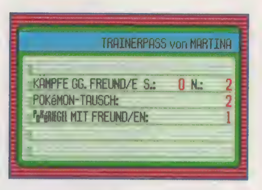




- Um einen Pokériegel herzustellen, musst du vor einem Beerenmixer, der nicht in Betrieb ist, den A-Knopf drücken.
- Pokémon-Wettbewerbe via Game Boy Advance Game Link-Kabel sind nur in SEEGRASULB CITY möglich.

Überprüfe den Trainerpass

Nachdem du Daten getauscht oder via Game Boy Advance Game Link-Kabel gegen einen Freund angetreten bist, wird dir die Anzahl der Tauschvorgänge sowie deine Kampfstatistik auf der Rückseite deines Trainerpasses eingeblendet.



Das Game Boy Advance Game Link-Kabel



DIESES SPIELMODUL VERFÜGT ÜBER EINEN MEHRSPIELER-MODUS, FÜR DEN EIN GAME BOY ADVANCE GAME LINK™-KABEL BENÖTIGT WIRD.

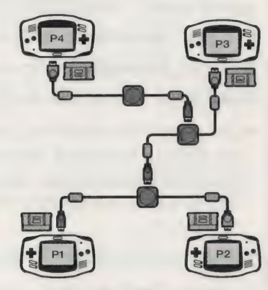
Erforderliche Bestandteile

Game Boy Advance-Systeme: .... 1 pro Spieler
Spielmodule: .... 1 Modul pro Spieler
Game Boy Advance Game Link-Kabel: .... 2 Spieler – 1 Kabel
.... 3 Spieler – 2 Kabel
.... 4 Spieler – 3 Kabel

Erforderliche Schritte

1. Vergewissere dich, dass alle Game Boy Advance-Systeme ausgeschaltet sind und stecke die Spielmodule korrekt in die Modulschächte.
2. Verbinde zunächst die Game Boy Advance Game Link-Kabel miteinander und danach mit den Anschlussbuchsen (EXT.) der Game Boy Advance-Systeme.
3. Schalte alle Game Boy Advance-Systeme ein.
4. Folge nun den Anweisungen zum Multi-Modul-Spiel.

- Bei zwei oder drei Spielern sollten keine weiteren Game Boy Advance-Systeme angeschlossen werden, wenn sie nicht benötigt werden.
- Der kleine, lilafarbene Stecker wird an den Game Boy Advance von Spieler 1 angeschlossen.



Game Boy Advance und Game Boy Advance Game Link-Kabel

Auf dem abgebildeten Schema kannst du erkennen, in welcher Weise die Game Boy Advance-Systeme miteinander verbunden werden. (Beachte den Unterschied zwischen dem kleinen, lilafarbenen und dem größeren, grauen Stecker.)

Problemlösungen

Folgende Fälle verursachen Fehler oder verhindern einen Datenaustausch:

- Wenn du keine originalen Game Boy Advance Game Link-Kabel verwendest.
- Wenn eines der Link-Kabel nicht vollständig eingesteckt ist.
- Wenn eines der Link-Kabel während des Datenaustausches entfernt wird.
- Wenn mehr als vier Game Boy Advance-Systeme miteinander verbunden werden.
- Wenn eines der Link-Kabel nicht korrekt verbunden worden ist.



Kampf im Kolosseum (2-4 Spieler)

Anders als bei normalen Kämpfen kannst du im KOLOSSEUM keine Items benutzen. Wenn du aus einem Kampf fliehst, hast du automatisch verloren. Du kannst auch mit deinem Freund eigene Regeln festlegen. So kannst du beispielsweise festlegen, welche Elementklassen zum Kampf zugelassen sind oder das Level der Pokémon auf maximal 20 beschränken. Dadurch werden die Kämpfe noch spannender und abwechslungsreicher. Vor jedem Kampf wird dein Spielstand automatisch gesichert.

- **EINZELKAMPF (2 Spieler)**

Beim Einzelkampf stehen sich bis zu sechs Pokémon von jedem Team einzeln gegenüber.

- **DOPPELKAMPF (2 Spieler)**

Beim Doppelkampf stehen sich bis zu sechs Pokémon von jedem Team paarweise gegenüber.

▶ Die freundliche Dame am Empfang geleitet dich ins KOLOSSEUM. Dort trittst du deinem Gegner gegenüber und der Kampf kann beginnen!



▶ Steht ein Sieger fest, wird das Kampfresultat eingeblendet. Verlasse den Raum, um den Kampf zu beenden.



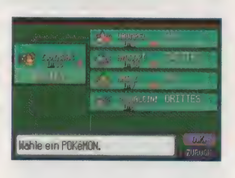
• MULTIKAMPF (4 Spieler)

Beim Multikampf stehen sich vier Spieler, in zwei Zweier-Teams gegenüber.

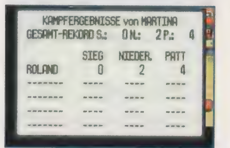
▶ Die freundliche Dame am Empfang geleitet dich ins KOLOSSEUM. Dort trittst du deinem Gegner gegenüber und der Kampf kann beginnen!



▶ Suche bis zu drei Pokémon aus und wähle O.K., um deine Auswahl zu bestätigen und der Kampf kann beginnen! Ein Teilnehmer kann bis zu drei Pokémon einsetzen und ein Team kann maximal 6 Pokémon in den Kampf schicken.



▶ Links neben dem Empfang hängt ein Poster, an dem du deine Kampfstatistik ansehen kannst. Auf diesem Poster werden Ergebnisse von Multikämpfen nicht berücksichtigt.



Tauschen im Handelscenter

Folge den Anweisungen der Empfangsdame. Vor jedem Tausch wird dein Spiel automatisch gespeichert.

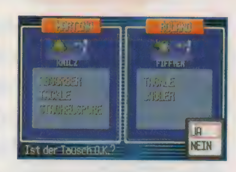
► Betritt das HANDELSCENTER und begib dich auf die eine Seite der Maschine mit Blickrichtung deines Partners.



► Es erscheint eine Liste mit den Pokémon, die du tauschen kannst. Wähle BERICHT an, um dir den Status eines Pokémon anzusehen. Hast du dich für ein Pokémon entschieden, dann drücke den A-Knopf zur Bestätigung.



► Anschließend wird ein Fenster eingeblendet, in dem du zwischen JA und NEIN wählen kannst. Wähle JA aus und drücke den A-Knopf zur Bestätigung. Dein Pokémon wird nun via Link-Kabel übertragen.



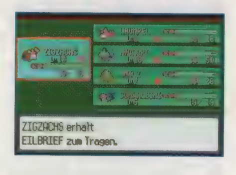
- Entwickelt sich ein Pokémon nur durch Tausch, findet nun die Entwicklung statt.

Wähle Zurück (ZUR.) aus, wenn der Tausch vorüber ist, um abzubrechen und bestätige deine Wahl durch Drücken des A-Knopfs. So gelangst du in das HANDELSCENTER zurück.

- Nach dem Tausch wird das Spiel erneut gespeichert.

Gib einem Pokémon ein Item bevor du es tauschst

Ehe du ein Pokémon in einem HANDELSCENTER tauschst, kannst du ihm ein Item geben. Das bedeutet, dass du auf diese Weise auch Items tauschen kannst. So kannst du einem Freund beispielsweise ein nützliches oder seltenes Item geben.

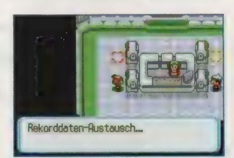


Wenn du dem Pokémon, das getauscht werden soll, einen BRIEF gibst, kannst du sogar BRIEFE tauschen. Gerüchten zufolge soll der Item-Tausch Auswirkungen auf die Entwicklung mancher Pokémon haben...

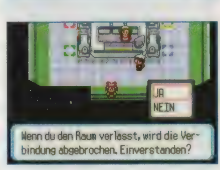
Der Statistiktausch (2 bis 4 Spieler)

Die Statistik beinhaltet verschiedene Informationen bezüglich eines Trainers. Du kannst deine Statistik tauschen nachdem du in Malvenfroh City gewesen bist. Nach dem Statistiktausch, kannst du der Geheimbasis deines Freundes einen Besuch abstatten. Die Gefühle der Trainer ihren Pokémon gegenüber sowie ihre Kampfstrategie wird im Fernsehen gesendet. Folge den Anweisungen der Empfangsdame. Dein Spiel wird vor dem Statistiktausch automatisch gespeichert.

▶ Betritt den Statistiktauschraum und begib dich zu einer der Maschinen, um deine Daten auszutauschen.



▶ Nachdem der Tausch beendet wurde, kehrst du in den Statistiktauschraum zurück. Verlasse den Raum, um den Tausch völlig abzuschließen.



▶ Nach dem Statistiktausch kannst du die Geheimbasis deines Freundes besuchen. Im Fernsehen werden die Geschichten und Abenteuer deines Freundes ausgestrahlt.



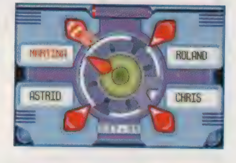
Die Herstellung von Pokériegeln (2 bis 4 Spieler)

Du kannst mittels des Beerenmixers und deinen Freunden Pokériegel herstellen. Versuche mit deinen Freunden einen Pokériegel mit einem hohen Level herzustellen.

► Stelle dich vor einen freien Beerenmixer und drücke den A-Knopf. Die Beerenmixer findest du in der Vorhalle von Pokémon-Wettbewerben. Sichere deinen Spielstand, ehe du beginnst. Drücke den A-Knopf, wenn die nötige Anzahl der Spieler bereit ist.



► Wähle eine Beere als Zutat aus und der Beerenmixer beginnt sich zu drehen. Drücke den A-Knopf, kurz bevor der Pfeil deinen Namen passiert.



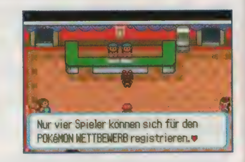
► Der frisch hergestellte Pokériegel wird dir gezeigt. Wähle NEIN aus, um die Herstellung von Pokériegeln einzustellen.



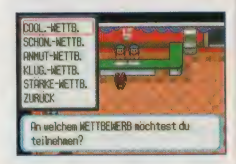
Die Teilnahme an Pokémon-Wettbewerben (4 Spieler)

Wenn du dich mit drei Freunden zusammen schließt, könnt ihr alle gegeneinander in einem Pokémon-Wettbewerb antreten! Dazu musst du dich nach SEEGRASULB CITY begeben.

► Melde dich zum Pokémon-Wettbewerb in SEEGRASULB CITY an und folge den Anweisungen der Empfangsdame zur Rechten. Dein Spielstand wird automatisch gesichert, ehe der Wettbewerb beginnt.



► Wähle eine der folgenden Wettbewerbsklassen aus: COOLNESS, SCHÖNHEIT, ANMUT, KLUGHEIT oder STÄRKE.



► Wenn du hereinbegleitet wurdest, beginnt der Wettbewerb mit den vier Pokémon. Nach der Beurteilung wird das Resultat eingeblendet und der Gewinner gekürt.



NOTIZEN

TIPPS, UM POKéMON RUBIN & SAPHIR IN VOLLEM UMFANG ZU GENIESSEN!

In POKéMON RUBIN & SAPHIR gibt es für dich viele Dinge zu erleben. Du kannst viele unterschiedliche Pokémon fangen, deinen POKéDEX vervollständigen, gegen talentierte Trainer kämpfen und versuchen, der weltbeste Trainer zu werden! Wenn du dich mit deinen Freunden zusammenschließt, kannst du in POKéMON RUBIN & SAPHIR noch mehr erleben. Die beiden Schlüsselelemente in Pokémon sind Kommunikation und Entdeckung. Wenn du tief in die Pokémon-Materie eintauchst, gelingt es dir vielleicht, einige ihrer Geheimnisse zu lüften.

Im Laufe deines Abenteuers fallen dir eventuell einige Textboxen mit merkwürdigem Muster (Punkten) auf. Diese merkwürdigen Muster nennt man Brailleschrift.
Um einige seltene Pokémon zu fangen, musst du wissen, wie man die Brailleschrift entschlüsselt. Keine Bange – es ist nicht schwer die Brailleschrift zu entschlüsseln, wenn du die Tabelle auf der nächsten Seite benutzt.

Durch das Spielen von POKéMON RUBIN & SAPHIR wirst du einige Dinge in der realen Welt entdecken und manche werden dir bewusster. Wenn du aufmerksam bist, kannst du vielleicht in deinem Heimatort die Brailleschrift entdecken! Begib dich auf dein Abenteuer!

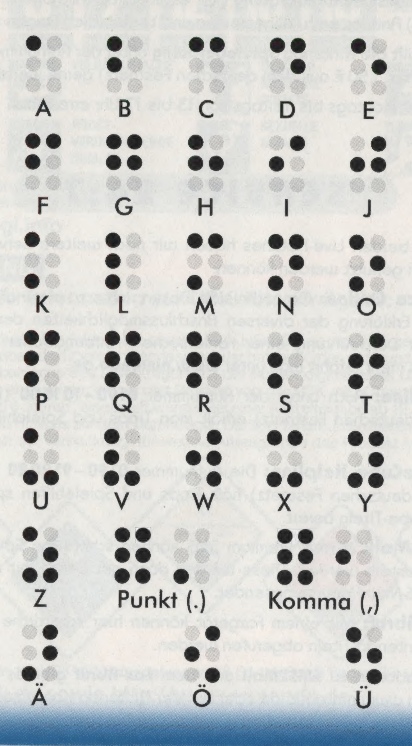
GAME FREAK inc.
Entwicklungsabteilung

Die European Blind Union (EBU)

Die European Blind Union (EBU – Die Vereinigung für blinde Menschen in Europa) repräsentiert die blinden und sehbehinderten Menschen in Europa. Diese Vereinigung hat zum Ziel, dass blinde und sehbehinderte Menschen in Europa dieselben Rechte, wie alle Einwohner Europas genießen können. Fünf Prozent aller Europäer leiden unter schweren Sehbehinderungen. Bücher in Brailleschrift herzustellen, ist teurer als in normaler Schrift. Die EBU möchte gewährleisten, dass jeder blinde oder sehbehinderte Mensch in Europa jedes Buch seiner Wahl lesen kann.

Nähere Informationen über die EBU erhältst du auf der Homepage www.euroblind.org oder beim Direktor der EBU, Mokrane Boussaid (er spricht englisch, französisch und spanisch), 58 Avenue Bosquet, Paris 75007 France, Telefon: +33 1 47053820, Email: ebu_uea@compuserve.com

Die Tabelle der Brailleschrift



SERVICE

Bei der Nintendo **Konsumentenberatung** gibt es unter der Rufnummer **0180 – 5 00 58 06** (0,12 € pro Minute) Antworten zu allgemeinen und technischen Fragen rund um Nintendo.

Bei Spielefragen hilft die Nintendo **Spieleberatung** unter der Rufnummer **0190 – 00 00 00** (ein Anruf kostet max. 1,50 € aus dem deutschen Festnetz) gerne weiter.

Beide Hotlines sind montags bis freitags von 13 bis 17 Uhr erreichbar.

SERVICE 24:7

Zusätzlich zu den beiden Live-Hotlines haben wir noch weitere Service-Angebote, die 24 Stunden täglich genutzt werden können:

Consumer Service Online: Ob technische Daten, Infos zu original Nintendo-Zubehör und Ersatzteilen, Erklärung der diversen Anschlussmöglichkeiten der Nintendo-Geräte und Hilfe bei der Durchführung einer Fehlersuche – Informationen dazu und selbstverständlich vieles mehr erfährt man unter **www.nintendo.de**.

Nintendo Helpline: Auch unter der Rufnummer **0190 – 10 10 00** (legion, 0,62 € pro Minute aus dem deutschen Festnetz) erhält man Tipps und Spielehilfen zu zahlreichen Nintendo-Titeln.

Nintendo GameCube Helpline: Die Rufnummer **0190 – 91 20 20** (legion, 1,24 € pro Minute aus dem deutschen Festnetz) hält Tipps und Spielehilfen speziell zu diversen Nintendo GameCube-Titeln bereit.

Nintendo SMS2Mail: Mittels Premium SMS können schriftliche Spielehilfen zu vielen Nintendo-Titeln bestellt werden. Diese werden dann per E-Mail mit einer PDF-Datei an die angegebene E-Mail-Adresse gesendet.

Nintendo Fax-Abruf: Mit einem Faxgerät können hier schriftliche Tipps und Spielehilfen zu vielen Nintendo-Titeln abgerufen werden.

Genauere Informationen zu **SMS2Mail** und dem **Fax-Abruf** gibt es auf den Consumer Service-Seiten von www.nintendo.de oder bei der Nintendo Konsumentenberatung.

ÖSTERREICH / SCHWEIZ

[0603/NOE-4c/AGB]

Alterseinstufung gemäß PEGI

Alterseinstufungen

3+ www.pegi.info

7+ www.pegi.info

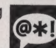






Hinweis: Es gibt länderspezifische Abweichungen!

Inhaltsbeschreibung



VULGÄRSPRACHE



DISKRIMINIERENDE INHALTE



DROGENMISSBRAUCH



ANGSTVERURSACHENDE INHALTE



SEXUELLE INHALTE



GEWALTDARSTELLUNG

Weitere Informationen zum europäischen Einstufungssystem (PEGI) sind auf folgender Internetseite zu finden:

http://www.pegi.info

DEUTSCHLAND

Wichtige Kundeninformation zur USK-Altersfreigabe:

Lieber Kunde,

das von Ihnen erworbene Produkt wurde gemäß § 14 JuSchG von der USK geprüft und eingestuft. Für dieses Produkt haben die Obersten Landesjugendschutzbehörden aufgrund der geringen Größe der bedruckbaren Oberfläche des Datenträgers auf die Notwendigkeit eines USK-Kennzeichens auf dem Datenträger abgesehen, sofern das Produkt von der USK mit „Ohne Altersbeschränkung" oder „Freigegeben ab 6 Jahren" eingestuft wurde. Bei einer Altersfreigabe ab 12 Jahren finden Sie einen entsprechenden Hinweis auf dem Datenträger. Darüber hinaus informieren die nachstehenden USK-Kennzeichen auf der Verpackung, für welche Altersgruppe das Produkt freigegeben ist.



Weitere Informationen zur USK-Altersfreigabe gemäß § 14 JuSchG finden Sie unter:

http://www.usk.de sowie http://www.nintendo.de

Deutschland:
Nintendo of Europe GmbH, Nintendo Center, 63760 Großostheim
www.nintendo.de

Österreich:
Stadlbauer Marketing + Vertriebs Ges.m.b.H., Handelszentrum 6, A-5101 Bergheim

Schweiz:
Waldmeier AG, Neustrasse 50, CH-4623 Neuendorf



PRINTED IN GERMANY